

海腹川背・旬
うみはらかわせ・しゅん
second edition
PlayStation
XING
ENTERTAINMENT
マル安
シリーズ

ごあいさつ

このたびは、「海腹川背・旬 ～セカンドエディション～」をお買い上げいただきまして誠にありがとうございます。プレイする前にこの解説書をよくお読みになって、正しい手順でお楽しみください。また、この解説書は再発行しませんので、大切に保管してください。

C O N T E N



「海腹川背・旬」のセーブデータを「海腹川背・旬 ～セカンドエディション～」に使用することはできますが、「海腹川背・旬 ～セカンドエディション～」のセーブデータを「海腹川背・旬」に使用することはできません。

For Japan Only　プレイヤー 1人　メモリーカード 1ブロック

SLPS 02549



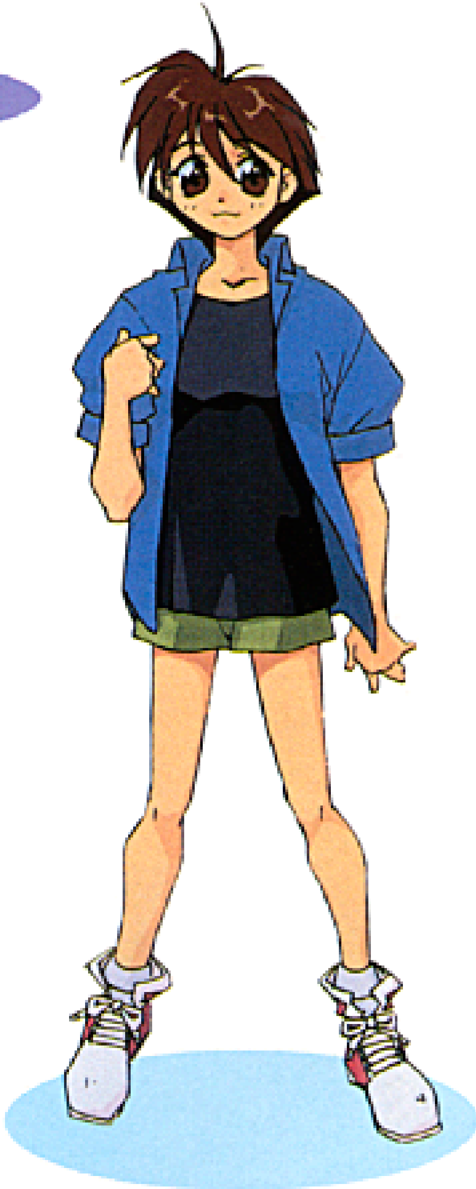

T
S

海腹川背とは

「海腹川背」というのは、このゲームに登場する女の子の名前（姓が海腹、名が川背）で、あなたが操作するキャラクターのことです。

海腹川背さんは、なぜかサカナたちに邪魔されながら、道なき道を進んでいきます。頼りになるのは、先にルアー（釣りに使う疑似餌）がついたゴムのように伸び縮みする特殊なロープだけです！

でも、このロープは、とっても便利なアイテムです。サカナたちに投げつけて捕まえるのはもちろん、壁を登り、裂け目を飛び越したりするのにとても役立ちます。海腹川背さんが険しいフィールドを安全に進むことができるよう、あなたもこのロープを自由自在に使いこなせるようになってください。



「海腹川背」の本来の意味は、「海の魚は腹に、川の魚は背に脂がのっている」という板前用語です。このゲームには、タイトル通りに海や川の脂ののったサカナたちが、敵キャラクターとしてたくさん登場します。プレイに余裕が出てきたら、日本の風土になじみ深い魚介類たちのことも鑑賞してやってください。



ゲームスタート

●ゲームの開始



電源を入れると、タイトル画面が表示されます。ここでスタートボタンを押すとゲームメニューが表示されるので、ゲームをプレイしたい場合は「START」を。リプレイが見たい場合は「REPLAY」を、練習をしたい場合は「PRACTICE」を方向キーで選び、スタートボタンを押してください。

START!!

●プレイスタート

「START」を選ぶと、基本テクニックのデモ画面の後、「フィールド0」からゲーム画面がスタートします。

■基本テクニックのデモ画面

基本テクニックのデモは、ゲーム前半のいくつかのフィールドが始まる前に入っています。それぞれ、そのフィールドで使用するテクニックなのでよく見ておきましょう。デモ画面は○ボタン等でスキップできます。



画面の見方





❶現在のスコア

❷海腹川背さんの残りの人数

❸そのフィールドでの残り時間

❹フィールドの番号

■アイテム

フィールド上に１ＵＰアイテムがあった場合は、絶対手に入れましょう。海腹川背さんの残りの人数が一人増えます。



■トラップ

フィールドには、動く床、すべる床等いくつかのトラップが仕掛けられています。海腹川背さんとロープをうまく操って、進んでください。

コントローラの操作方法

＊アナログコントローラ
（デュアルショック）も同様です。



- □（○）ボタン……ロープを投げる（P.21 ロープの操作方法を参照）
  ロープを固定する（P.22 ロープの操作方法を参照）。決定
- ×（△）ボタン……ジャンプする。キャンセル
- L1ボタン………画面左上にロープを投げる
- L2ボタン………画面左下にロープを投げる
- R1ボタン………画面右上にロープを投げる
- R2ボタン………画面右下にロープを投げる



- スタートボタン‥‥ポーズ
- セレクトボタン‥‥ポーズ中に押すとセーブメニュー画面になります（P.13 セーブの方法を参照）
- 方向キー左右‥‥‥左右への移動（空中にいる時にも多少制御することができます）
  よじのぼり（ぶらさがっている時や空中にいる時に地面のかどに手がかかればよじのぼることができます）
- 方向キー上‥‥‥‥はしごをのぼる
  ドアに入る
  ロープをゆるめる（P.23 ロープの操作方法を参照）
- 方向キー下‥‥‥‥はしごをおりる
  しゃがむ
  ロープをちぢめる（P.22 ロープの操作方法を参照）

これだけは覚えよう!!

【ロープ操作４つの基本】

□ボタンを押すと、ロープの先についたルアーを投げる！

□ボタンを離すと、投げたルアーを手元まで引き戻す！

□ボタンを押しっぱなしの状態で、ルアーを壁または敵に引っ掛けて固定！

ルアーが敵に引っ掛かったら、引き寄せて捕まえられる！



ゲームの進め方



先にルアー(釣りに使う疑似餌)がついたゴムのように伸び縮みする特殊なロープを駆使してフィールドを進み、フィールド内にあるドアに入ればフィールドクリアとなります。

フィールドの構成

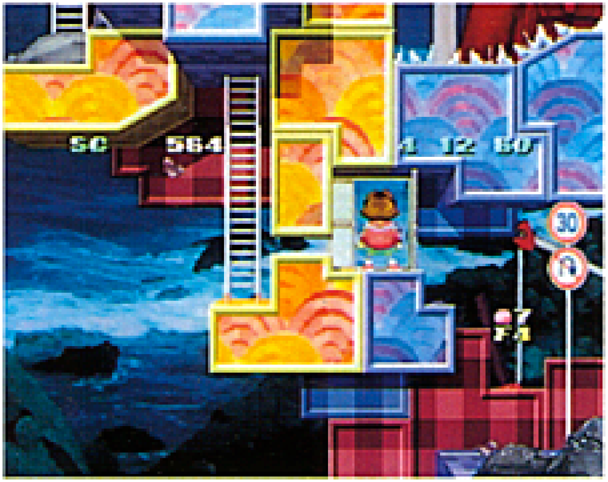


ドアは各フィールドに1つとは限りません！ドアが複数あるフィールドでは入るドアによって次に進むフィールドが変わります。フィールド数は全部で50フィールド程度ですが、通常20フィールド程度をクリアすればエンディングとなります。途中に、ボスキャラが出現するフィールドもいくつかあります。

ゲームのクリア条件

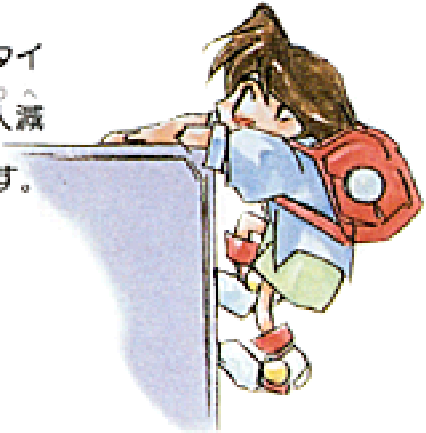
ゲームをクリアするためだけでしたら、すべてのフィールドをクリアする必要はありません。最終フィールドとして設定されているフィールドをクリアすればエンディングとなります。ただし、最終フィールドには、そこまで進んできたフィールドの組み合わせによって、難易度の違ういくつかの種類があります。単にゲームをクリアするだけでは見ることができないフィールドもあります。

このゲームは、一度ゲームをクリアした後で、すべてのフィールドそしてすべての最終フィールドのクリアを目指したり、テクニックをマスターして短時間での攻略ルートを見つけたりするところに真の面白さがあります。あなたも自分なりの楽しみ方を見つけてください。

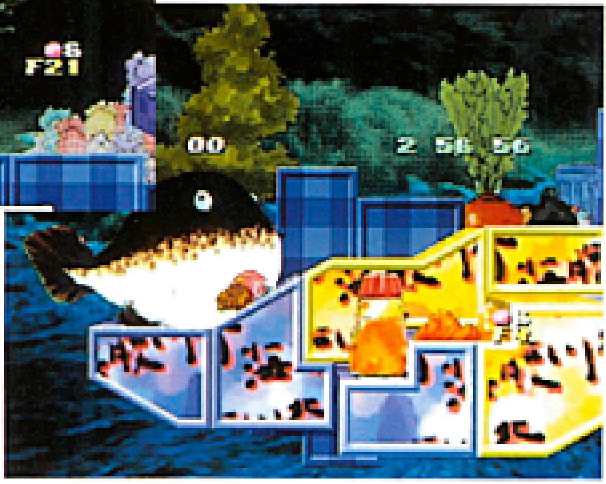


ゲームオーバー

敵やトラップに触れたり、画面外に落ちたり、タイムが0になるとミスとなり、残りの人数が一人減ります。一人もいなくなるとゲームオーバーです。







GAME
OVER



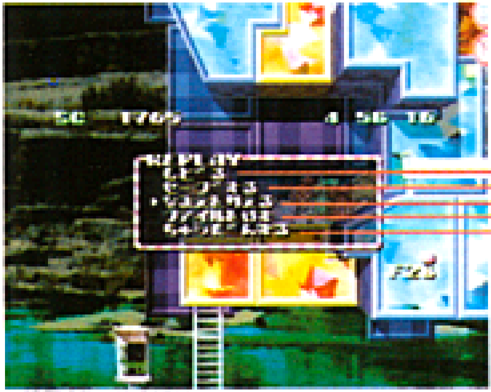
セーブの方法

このゲームでは、自分がプレイした時のデータをセーブしておいて、いつでもリプレイして見ることができます。

セーブデータはフィールド単位で保存されます。セーブデータはメモリーカード差込口1にささっているメモリーカードにセーブされます。

※セーブはリプレイモード用ですので、ゲームの途中経過をセーブするものではありません。

1. 保存したいプレイが終了したら、スタートボタンを押してポーズをかけてください。
2. ポーズ中にセレクトボタンを押すと、「リプレイモードのメニュー画面」が表示されます。



- ポーズ中のゲーム画面に戻ります。
- データセーブのためのバッファ画面を表示します。
- ファイルネームを変更します。
- セーブデータのある画面を表示します。
- ゲームを中断しタイトル画面に戻ります。

3.「セーブする」を選ぶとバッファ画面が表示されます。

■バッファには、プレイデータが、フィールド単位で一時保存されています。



❶その時バッファに一時保存している総ファイル数です。

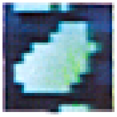
❷リプレイモードのメニュー画面に戻ります。

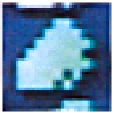
❸バッファに一時保存されているデータ

❹一時保存されているデータ量

❺ステージの種類と一時保存した時の状況。マークには、いくつかの種類があり、色で状況を表わします。

例


多摩川のステージのマーク


磯のステージのマーク

白 ➡ ゲーム途中　赤 ➡ ミスして終了　緑 ➡ クリアして終了

※一時保存できるデータ数には限度があるので、こまめにセーブしてください。

4. バッファに一時保存されているデータの中から、セーブするデータを選びます。

5. セーブするデータを選ぶと、ファイルネーム画面が表示されます。好きなファイルネームを必ずつけてください（6文字まで）。

※名前を変更せずに、あらかじめ表示されているフィールド名のままでもセーブできます。なお、「なまえをかえる」を選択するとファイルネームを変更できます。



6. 名前が決まったら右上の▼にカーソルを合わせて○ボタンを押してください。確認のメッセージが出ますので、それで良い場合はもう一度○ボタンを押してください。

7. 「セーブしました」のメッセージの後、○ボタンを押すとバッファ画面に戻ります。続けてセーブしたいデータがある場合は、そのデータを選んでもう一度同じ手順を繰り返してください。

リプレイの方法

データをセーブした後でゲームオーバーになり、タイトル画面になったら、「REPLAY」を選びます。タイトル画面から表示されたリプレイのメニュー画面には「さいせいする」が表示されており、これを選ぶとメモリーカードにセーブされたデータが表示されますから、見たいデータを選んでリプレイしてください。

<データ画面>



❶メモリーカードのあきブロック数

❷リプレイモードのメニュー画面に戻ります。

❸カーソルを合わせて○ボタンを押すと、セーブデータ名の後の表示を「ブロック(そのデータの使用ブロック)」と「フィールド(そのデータのフィールド数)」に切り替えることができます。

④セーブされているデータ

⑤セーブされているデータの使用ブロック数もしくはそのデータのフィールド数

⑥ステージの種類とセーブした時の状況(バッファ画面と同様です。)

リプレイが終了すると、メニュー画面が表示されます。他に見たいデータがある場合は、そのまま「さいせいする」を選んでください。「もどる」を選ぶとタイトル画面に戻ります。



ファイルの削除

DELETE

1.「リプレイモードのメニュー画面」で「ファイルをけす」を選び、データ画面を表示します。

2.削除したいデータを選ぶと、確認のメッセージが出ますので、それで良い場合はスタートボタンを押してください。

3.「けしました」のメッセージの後、○ボタンを押すとデータ画面に戻ります。続けて消去したいデータがある場合は、そのデータを選んでもう一度同じ手順を繰り返してください。



プラクティスモード

これまでに到達したフィールドを好きなだけプレイできるモードです。クリア速度を向上させたり、クリアできない場合の練習用に最適です。

※最短クリア記録を更新すると新たに記録も更新されます。

1．タイトル画面で「PRACTICE」を選び、「フィールド選択画面」を表示します。



●現在選択中のフィールド

●次に選択するフィールドの候補

●現在選択中のフィールドのナンバー

●そのフィールドの制限時間

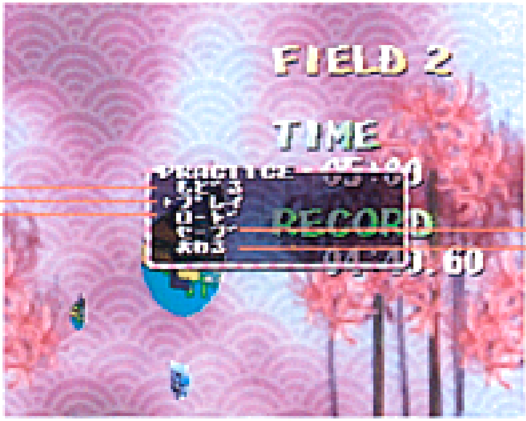
●フィールドの最短クリア時間

2．方向キーでフィールドを選択し、○ボタンを押すと「プラクティスモードのメニュー画面」が表示されます。

●もどる
「フィールド選択画面」に戻ります

●プレイ
現在選択しているフィールドをプレイできます

●ロード



●セーブ
到達したフィールドのデータをセーブします

●おわる
プラクティスモードを終了しタイトル画面に戻ります

メモリーカードにセーブされているデータをロードします

PRACTICE

※ここでのセーブは、プラクティス用ですので、ゲームの途中経過をセーブするものではありません。

3. プレイを選択すると、現在選択中のフィールドをプレイできます。ゲームが終わると「プラクティスモードのメニュー画面」に戻ります。

4. 記録をセーブする時には、セーブを選ぶと確認のメッセージが出ますので、それで良い場合は○ボタンを押してください。

5. 「プラクティスモード」を終了したい時は、「おわり」を選んでください。タイトル画面に戻ります。

※ミスをすると、残りの人数にかかわらずメニュー画面にもどります。

ネームエントリー

ゲームオーバーになった時、それまでにクリアした各ステージの総合タイムが歴代５位以内に入ると、その記録と自分の名前をゲームの中に残しておくことができます。





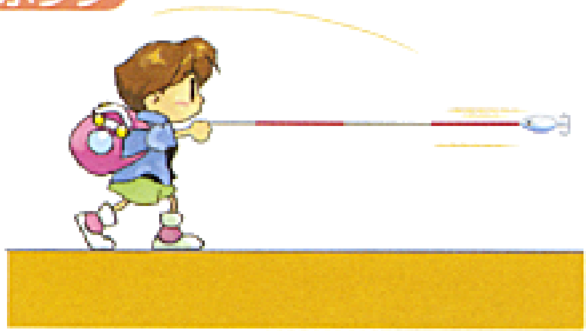
NAME
ENTRY

ラバーリングアクション テクニック講座

キミのテクニックが、海腹川背さんの動きに直結！

ACTION TECHNIQUE

ルアーを投げる▶ □ボタン



●押し続けると遠くまでロープが伸びる！

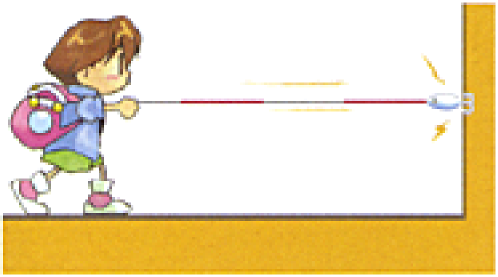


●離すとルアーが戻る！

ACTION TECHNIQUE

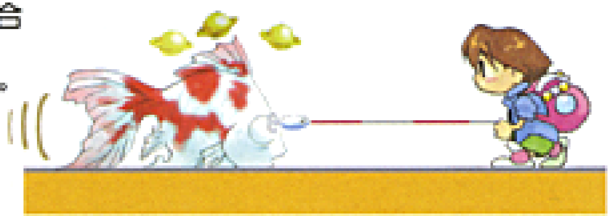
ルアーの固定▶□ボタン押しっぱなし

●□ボタンを押しっぱなしの状態で、敵や壁にぶつかるとルアーが引っ掛かり、□ボタンが離されるまで、そのまま固定されます。



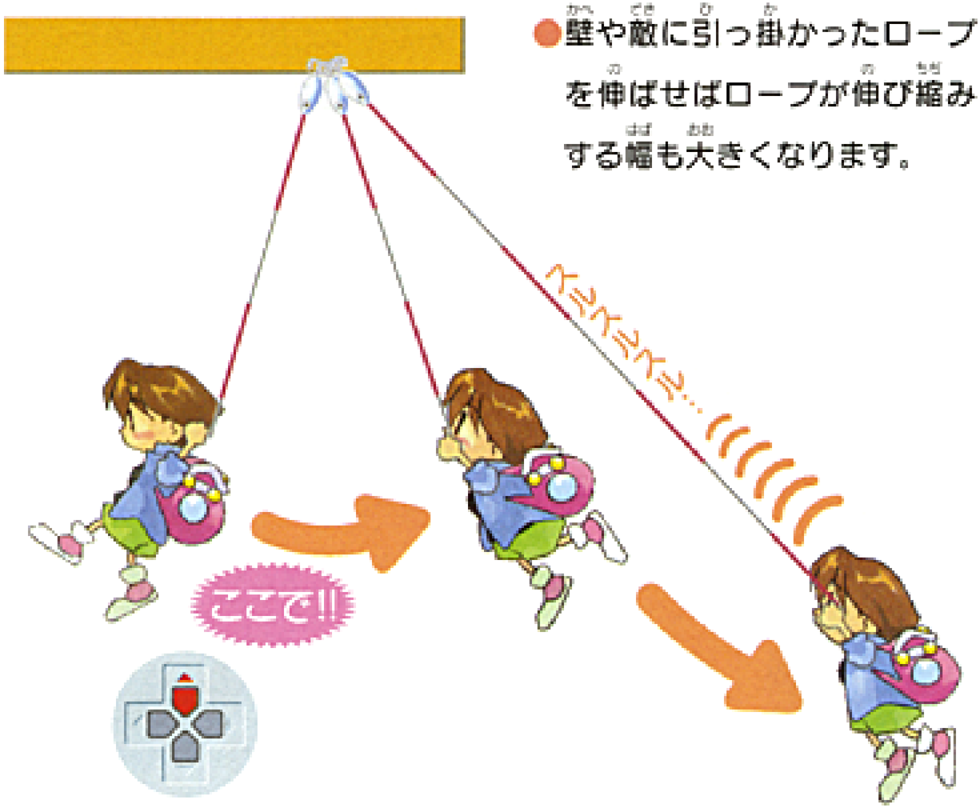
ロープを縮める▶方向キー下

●ロープを縮めると…壁に引っ掛かっている場合→壁に引き寄せられる。
敵に引っ掛かっている場合
→敵を引き寄せ捕まえる。



ロープを伸(の)ばす▶ 方向(ほうこう)キー上(うえ)

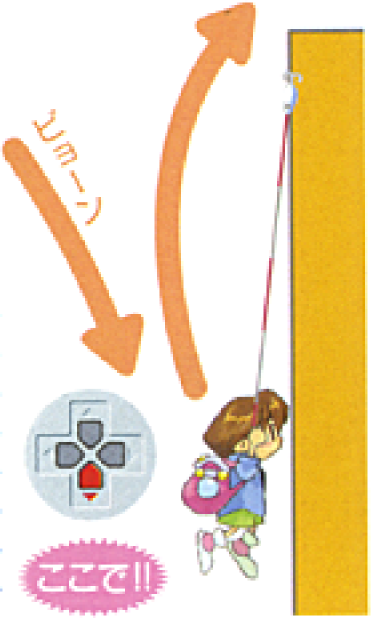
●壁(かべ)や敵(てき)に引(ひ)っ掛(か)かったロープを伸(の)ばせばロープが伸(の)び縮(ちぢ)みする幅(はば)も大(おお)きくなります。



ACTION TECHNIQUE

反動テクニック

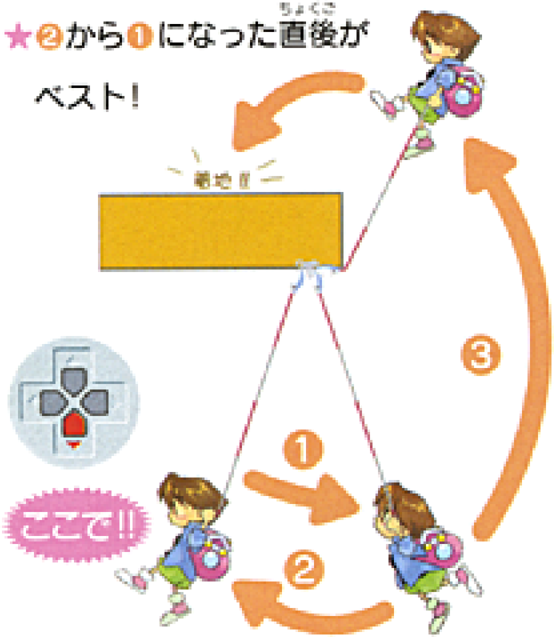
●ロープが伸びきった時に縮めると反動で大きく引っ張られます。



振り上がりテクニック

●ルアーがやっと届くような場所でも大丈夫。振り子運動とロープの反動をうまく利用して振り上がろう。

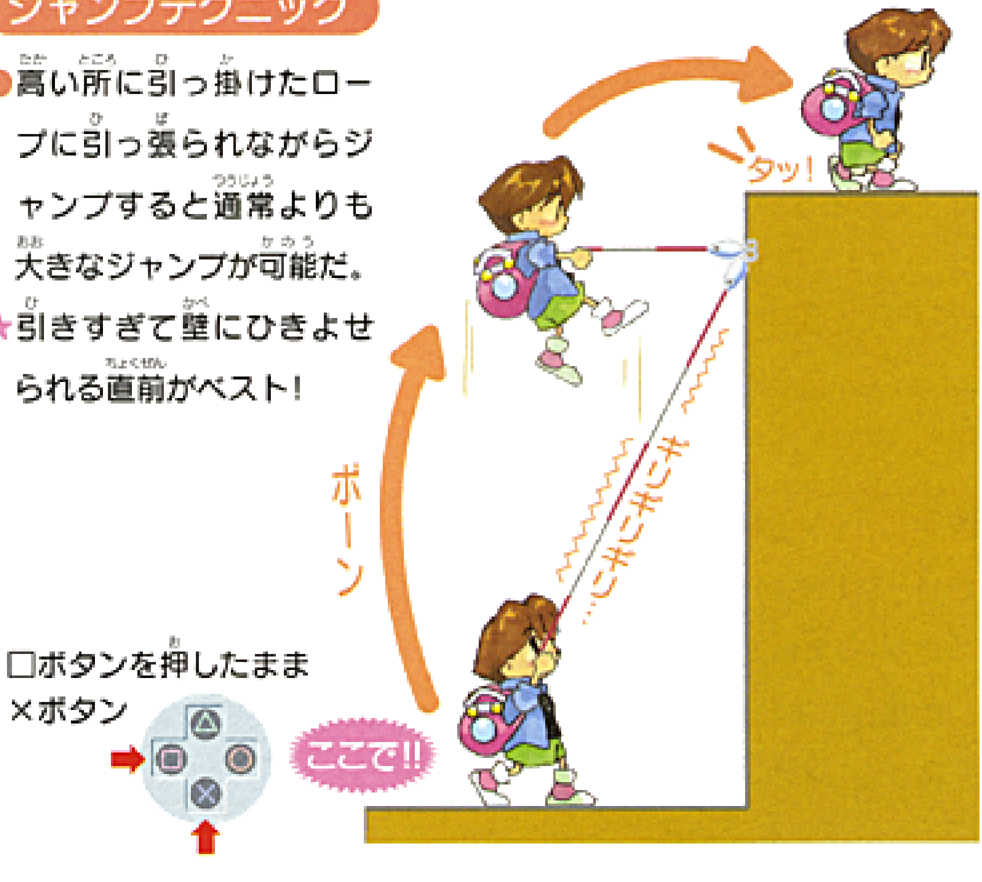
★②から①になった直後がベスト!



ジャンプテクニック

●高い所に引っ掛けたロープに引っ張られながらジャンプすると通常よりも大きなジャンプが可能だ。

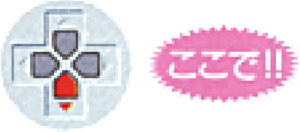
★引きすぎて壁にひきよせられる直前がベスト！

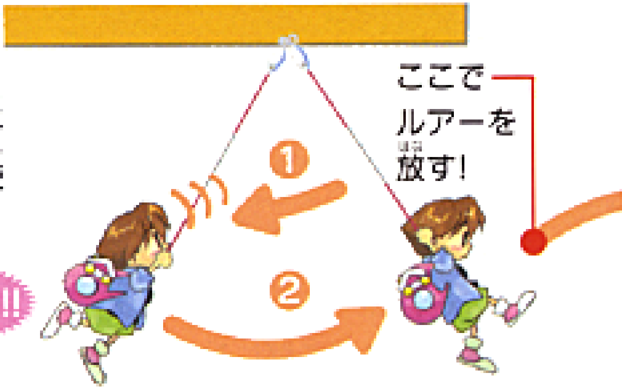


ACTION TECHNIQUE

移動テクニック

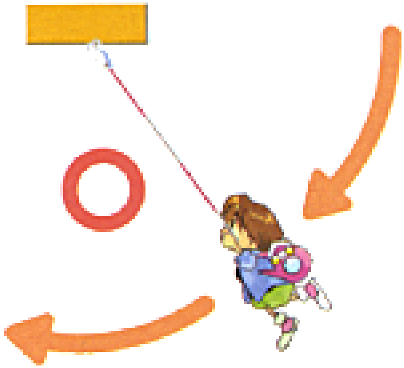
●ジャンプして届かない幅は、斜め上にルアーを投げて、振り子運動を使って渡ろう。



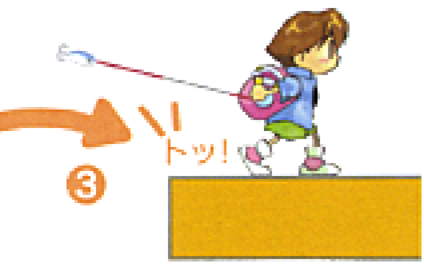


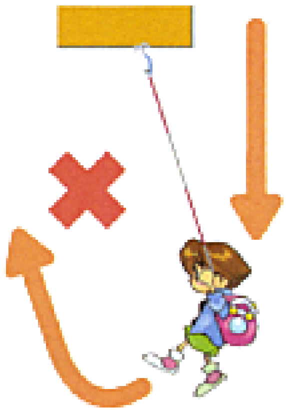
振り子テクニックをマスターしよう

●持っているのは伸び縮みするロープなのだから、変な向きに力をかけずに、ロープの長さにあわせて滑らかなラインを描くようにしよう。



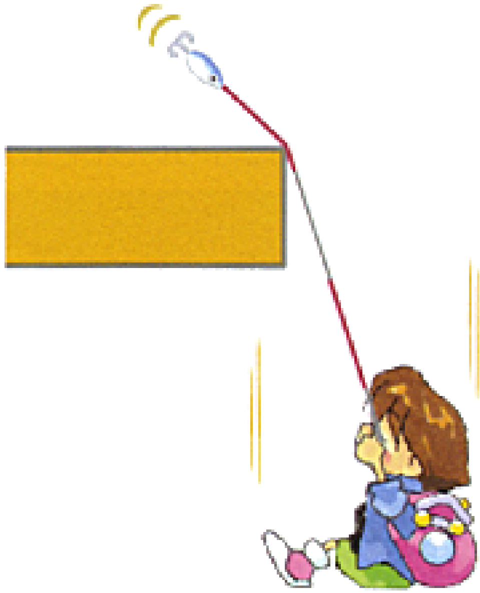
★❷の揺れの直後がベスト!



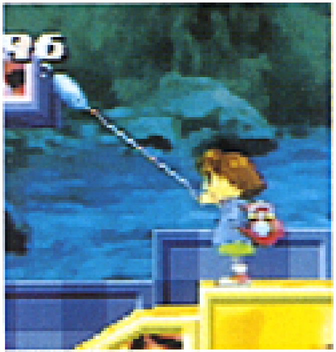


もしも落ちてしまったら・・・

●ルアーは戻る時も引っ掛かるので、落ちてしまった時はとにかくルアーを投げれば助かることもある。



攻略アドバイス



●ゲーム中、方向キーを上(または下)から斜め方向に押すと、キャラクター(海腹川背さん)の位置を固定することができます。ルアーを投げる時など、有効に使ってください。

●ボスキャラ本体には、ルアーを投げても引っ掛けたりダメージを与えたりすることはできません。ボスキャラが出現するフィールドをクリアするには、とにかくミスしないようにじっと耐えて、フィールド内のドアが･･･。



●サカナたちの中には、ルアーが引っ掛かっても気絶しないものもいます。そういうサカナたちに海腹川背さんが触れた場合はミスにはならず、数秒間の気絶ですみます。

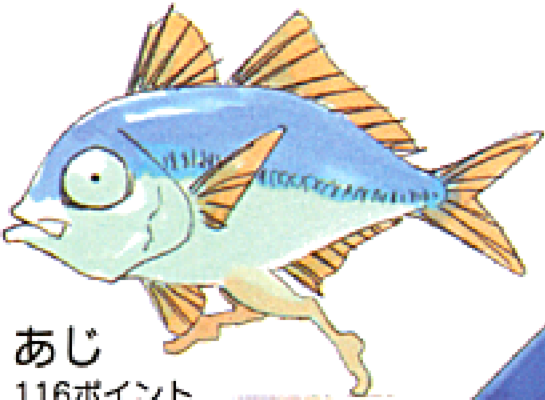
ADVICE

●海腹川背さんの気絶のパターンには２種類あります。気絶だけの場合と、フラフラとめまいをしてから気絶になる場合です。気絶状態になってからもルアーを投げることができますから、ダメージを受けた時はタイミングよく投げてください。

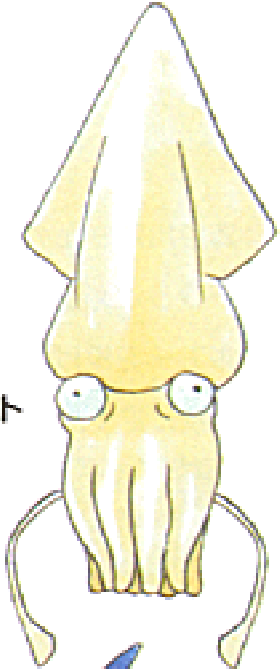




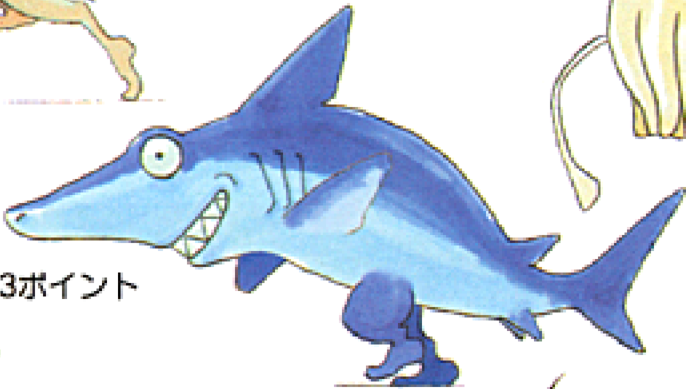
ゲームに登場するサカナたち



あじ
116ポイント



いか
273ポイント



さめ　373ポイント



とびうお　55ポイント



きんぎょ　97ポイント





たにし
67ポイント



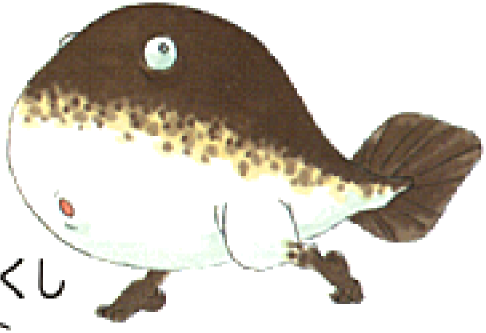
バケツ　312ポイント



かえる
88ポイント



どじょう
196ポイント



おたまじゃくし
2411ポイント



有限会社 スタジオ最前線 ユーザーサポート係

電話:048-487-1615(受付時間　平日13:00～18:00)

※ご質問内容によっては、ご返答できない場合がございます。

SLPS 02549